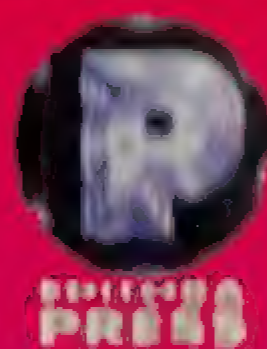
COMPRE JÁ ESTA BRIGA !!!!

17

HERÓIS DO FUTURO



R$ 1,85

GUERREIRAS REIARTE ESTRÉIAM NO BRASIL



SURFISTA PRATEADO



DEMOLIDOR



GRÁTIS O QUINTO FASCÍCULO

CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO

Tá demorando...tá demorando...Muita gente reclamou e agora o nosso superclube não pára mais com as promoções e os prêmios só para os nossos supersócios!!! Você não vai se arrepender de ter esperado um pouco pra concorrer, em todos os números da HEROIS DO FUTURO, a um sorteio surpresa! Dessa vez o sortudo foi o JOSE RONALDO LIMA Ele foi sorteado entre as cartas que chegaram à redação e ganhou um boneco ROBORIDER da série KAMEN RIDER BLACK RX. Não é demais?! Quer fazer parte dessa turma? Então, tire uma xerox da ficha aí debaixo, preencha e junte uma foto 3 X 4. Depois, mande tudo pra gente. A próxima armação do Clube vai ser animal!!!



José Ronaldo Lima, 11 anos, Belo Horizonte (MG).



ROBORIDER da série KAMEN RIDER BLACK

Nome:..

Endereço:...

Idade:............Data de Nascimento: ....

Qual o seu herói predileto?

....

Nosso endereço é: Rua Armênia, 479 - Pres. Altino - Osasco - SP - CEP 06210-138

GANHE SUPERMÁQUINAS E HERÓIS

Você que curtiu o concurso do SUPER VIDEOGAME não pode perder agora a promoção GANHE SUPERMAQUINAS E HEROIS, respondendo a pergunta Por que a HEROIS DO FUTURO é melhor que as outras?..

Não esqueça de colocar no ENVELOPE: Concurso Ganhe Supermáquinas e Heróis. A melhor resposta leva o superprêmio (veja a foto). Mande quantas respostas quiser, mas mande já. E mole ou quer mais?



JAGUAR, PORSCHE, LAMBORGUINI, BMW, MUSTANG, FERRARI, CORVETTE E MERCEDES ACOMPANHADOS DOS HERÓIS. TUDO ISTO DE PRESENTE PRÁ VOCÊ. PARTICIPE!!!!


EDITORA PRESS

HERÓIS DO FUTURO
ANO 1 - Nº 17

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Mônica Shindo (assistente)

COLABORADORES
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kazi, Carlos Mann, Fernando T. C. Carvalho, Hero Magazine.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda,) Joseph Luyten (Japão), Sergio Langer (Argentina), Alain Voss (Portugal), Klaus Bonecker (Alemanha), Vincent Plant (Bélgica), Giovanni Rizzi (Itália), José Peixoto (EUA), Flávio Luís (Espanha)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Claudio Szykman
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

ASSESSORIA DE IMPRENSA E EVENTOS
Brasil Marketing Cultural

FOTOLITO E IMPRESSÃO
Margraf

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino-Osasco - São Paulo - CEP. 06210-138.
FAX : (011) 702 3503.

Todo mundo adorou a HQ dos nossos supercolaboradores da ABRADEMI e aposto como vocês estavam roendo as unhas pra saber como ela acaba: TCHARAN! Leiam tudo neste número, então! E pra vocês babarem de verdade a gente preparou também uma supermatéria com alguns heróis "coroas", que continuam fazendo sucesso, como o SURFISTA PRATEADO e o DEMOLIDOR. Tem também outra com a primeira mulher na equipe dos X-MEN, a JEAN GREY, além, é claro, de continuarmos a publicar o encarte com a história dos CAVALEIROS DO ZODÍACO, que tá fazendo o maior sucesso! E uma aventura fantástica no mundo do RPG com AS GUERREIRAS MÁGICAS DE REIARTE! É isso aí, galera! Semana que vem tem mais HERÓIS DO FUTURO na banca mais próxima da sua casa!

EM MANGÁ

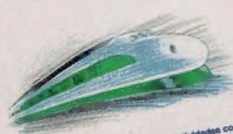
HISTÓRIA DO

JAPÃO

ORIGEM, DESENVOLVIMENTO E TRADIÇÃO DE UM PAÍS MILENAR

日本の歴史





Esta obra integra as atividades comemorativas do Centenário do Tratado de Intercâmbio, Navegação e Amizade Brasil-Japão

Realização da Associação Cultural e Esportiva Saúde • São Paulo • Brasil



A HISTÓRIA DO JAPÃO EM MANGÁ

Mais de dois mil anos de civilização em 160 páginas! A história de um país e de uma cultura tão diferente, que o mundo inteiro conhece cada vez mais através da culinária, dos meios de comunicação e do contato com seu povo. Para entender melhor essa gente que uniu alta tecnologia e tradições milenares em seu dia-a-dia, que tirou um país da miséria e da destruição para torná-lo uma das nações mais ricas e prósperas do mundo e que hoje exporta seus heróis para a Europa e as Américas, essa é uma leitura imperdível! A HISTÓRIA DO JAPÃO EM MANGÁ é o mais ambicioso projeto de quadrinhos desenvolvido no Brasil. Com roteiro de Noriyuki Sato e desenho de Paulo Goulart e Roberto Kussumoto (membros da ABRADEMI), eis uma edição de luxo comemorativa dos Cem Anos do Tratado Internacional de Amizade Brasil-Japão. Editada pela A. C. E. Saúde e com a participação de especialistas da Universidade de São Paulo e da comunidade japonesa, A HISTÓRIA DO JAPÃO EM MANGÁ se baseia no livro original da Editora Gakken, adotado nas escolas japonesas. Ao mesmo tempo que entretém, esta obra educa com uma leitura rápida e acessível em português. Não perca esta rara oportunidade. Edições à venda através da A.C.E Saúde (Rua Diogo Freire, 307 - CEP 04148-000, São Paulo - SP) - telefone (011) 275-6958

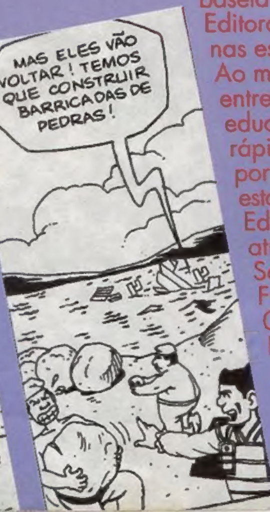


TE, ENTRE-
VIOLENTA
SACUDIU

EI! OS NAVIOS DE KHAN ESTÃO DESPEDAÇADOS!

MILAGRE! FOI UM "KAMIKAZE"!

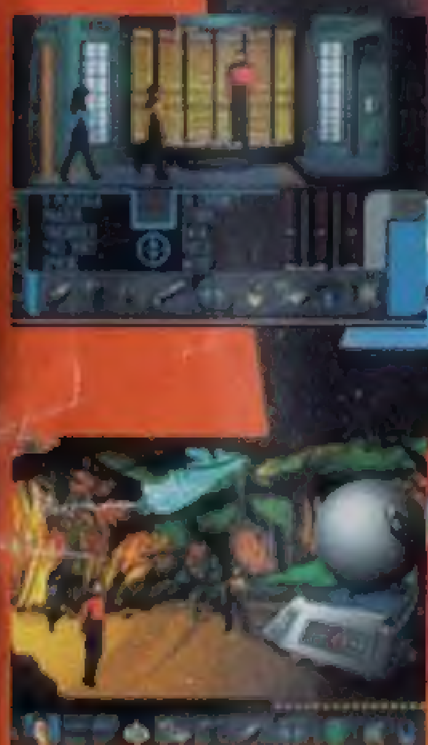
KAMIKAZE = VENTO DIVINO. MAIS TARDE, DURANTE A 2ª ... MUNDIAL, A EX- ... PARA





CD-ROM STAR TREK







Junte-se ao Capitão Picard e à sua tripulação em uma emocionante aventura interativa, cheia de mistério e perigo!! Neste CD-ROM da série STAR TREK NEXT GENERATION, A FINAL UNITY, você controla a U.S.S. Enterprise, enfrenta várias naves alienígenas e visita novos mundos. O realismo fantástico da série traz um visual rico em seqüências cinematográficas e situações que vão teletransportá-lo para o universo Treker. Dá pra passar horas se divertindo a valer e tentando desvendar seus segredos. Pra aumentar ainda mais a sua emoção, no áudio, você ouve as vozes (em inglês) dos artistas da série de TV.

ANIVERSÁRIO DUPLO

Em dezembro, as revistas HOMEM-ARANHA e O INCRÍVEL HULK chegam ao número 150, por poucas publicações de super-heróis no Brasil. Mais do que longevidade, essas edições comemorativas marcam 150 meses em que o universo Marvel está por completo nas mãos de uma única editora nacional - coisa que nunca aconteceu antes. O ARANHA 150 vai ter 160 páginas com a saga O NOME DA ROSA, contando a volta do filho do Rei do Crime e a perseguição à família de Peter Parker. HULK 150, com 130 páginas, traz FANTASMAS DO PASSADO,em que o Gigante Verde tem seu confronto definitivo com o Líder, seu pior inimigo...em que uma grande amiga morre! Mais uma vez, HERÓIS DO FUTURO traz as capas das edições com exclusividade pra você! E mole ou quer mais?



TURTLES

DROPS!

HQs DAS TARTARUGAS NINJA



A Editora Mirage Publishing, que no início de suas atividades distribuía gratuitamente os exemplares nº 1 das TARTARUGAS NINJA por falta de interesse dos leitores e depois alcançou um grande sucesso no cinema e na TV, anunciou que vai parar de editar quadrinhos em dezembro deste ano. Um representante da empresa justificou que, após dez anos de trabalhos com HQs, os editores Kevin Eastman (editor da HEAVY METAL americana) e Peter Laird decidiram reduzir o seu envolvimento com o trabalho de edição, para se concentrarem mais exclusivamente na venda de direitos dos seus personagens. No momento eles procuram um novo parceiro para editar as TARTARUGAS. Para os fãs, a Archie Comics continuará publicando a sua versão das TARTARUGAS NINJA.

COELHO SAMURAI É SENSAÇÃO NOS EUA



Quem curtia as aventuras do LOBO SOLITÁRIO, que teve uma conturbada passagem pelas bancas brasileiras, certamente vai gostar de USAGI YOJIMBO, um bem-humorado samurai, que possui extrema habilidade com sua espada e vive incansáveis aventuras contra perigosos guerreiros. A história, ambientada no Japão feudal, mostra aspectos da cultura e dos valores orientais. Stan Sakai, criador do personagem, é um pesquisador nato e usa como referência para sua obra, livros e filmes do período. Sakai, que chegou a trabalhar como letrista da revista Spider-Man, recebeu por seu personagem o prêmio PARENT'S CHOICE AWARD (concedido aos quadrinhos aconselhados pelos pais dos leitores) na última Convenção de San Diego. Na ocasião lançou uma edição limitada, na qual o coelho samurai luta lado a lado com aquela turma da pesada, que também entende tudo de artes marciais: as TARTARUGAS NINJA.

FUTEBOL JAPONÊS NA TV AMERICANA





A animação japonesa e os mangás não tratam só de robôs, samurais e super-heróis. O futebol é o segundo esporte do Japão e a série de animação CAPITAIN TSUBASA é um estouro nas telinhas japonesas (como vocês leram na HEROIS DO FUTURO nº 11). Um dos canais americanos de língua espanhola também está alcançando um grande êxito na exibição da série, que nos EUA ganhou o nome de LOS CAMPEONES. Afinal, apesar de não ser popular entre os americanos, o esporte é um sucesso entre a comunidade latina, que é muito grande por lá. Agora de estranhar mesmo é que aqui, no País do futebol, aqui onde os desenhos animados fazem tanto sucesso, não passe na telinha nada do gênero.

VÍRUS LETAL ATACA RAÇA MUTANTE

Strife, um dos principais inimigos de Cable, disseminou o LEGACY VIRUS na comunidade mutante. Agora o mundo tem mais um motivo para temer os Mutantes, vendo-os como detentores da nova peste. A doença já fez várias vítimas: Illyana Rasputin (irmã do COLOSSUS), Psylocke e a notícia de que a doutora Moira Mactaggert está infectada estremece o mundo X. O nº 8 de X-MEN UNLIMITED traz a história de Crhis, um jovem que descobre ser mutante e portador do vírus. Falando de preconceitos, aceitação pela família e amigos, esta edição mostra o lado mais humano dos X-MEN.



APRENDA A DESENHAR SEU HERÓI

DÉCIMA SÉTIMA LIÇÃO

POR PAUL SAGE

Como estamos demonstrando nesta série, a utilização de ferramentas de desenho é essencial para o artista sentir com qual técnica se adapta melhor. Portanto é necessário muito exercício utilizando todo tipo de caneta, pincel e tintas. No desenho da **ilustração 1** vemos como cada tipo de pincel se comporta. Para se trabalhar com o pincel é preciso mão firme e suave ao mesmo tempo.

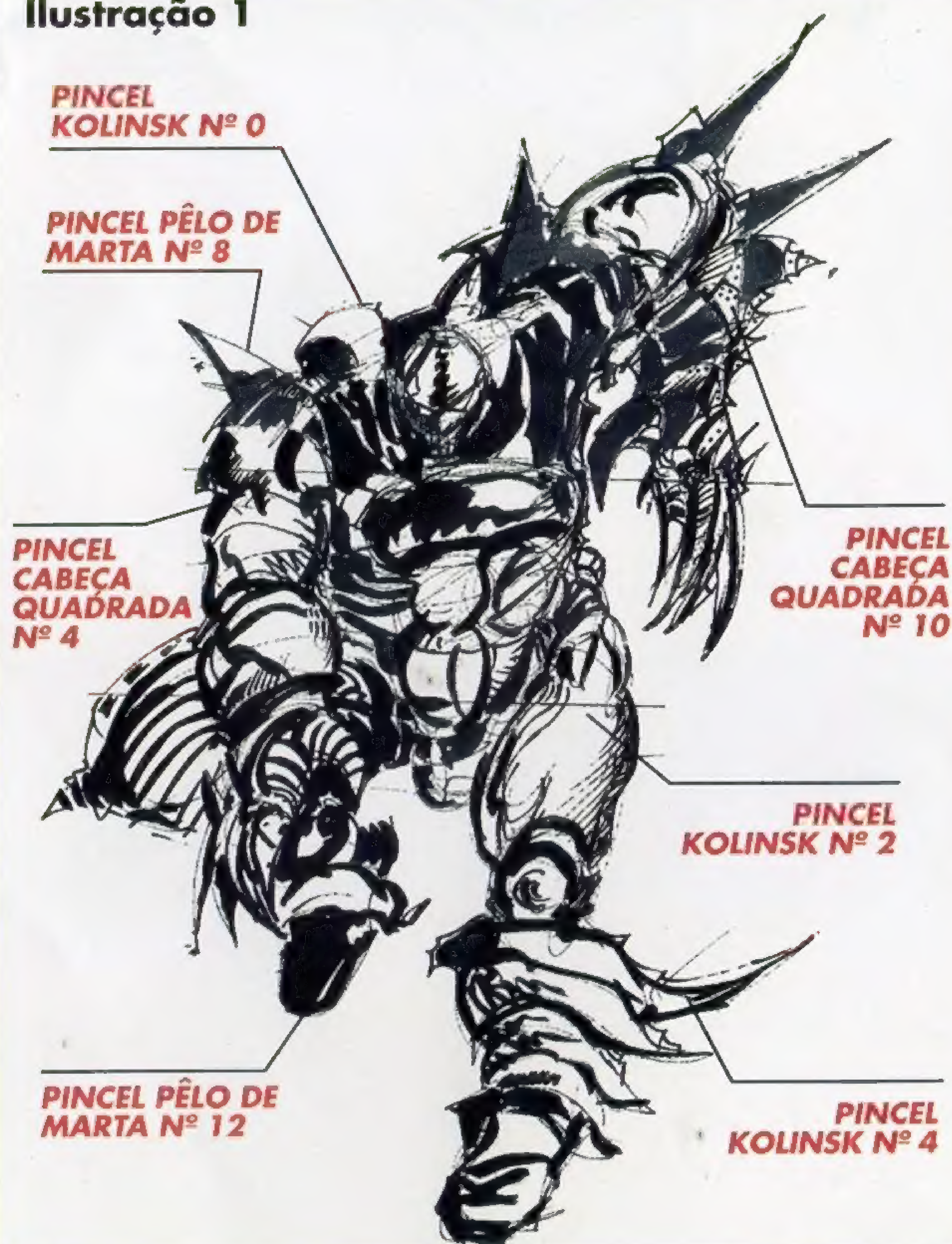


Ilustração 2

PINCEL KOLINSK Nº 0

PINCEL SHODO JAPONÊS

ESBOÇO

SOMBRA TOTAL

PINCEL CABEÇA CHATA

PINCEL SHODO COM AGUADA

PINCEL DE PÊLO DE MARTA

PINCEL DE PÊLO DE MARTA SECO

Na **ilustração 2** mais um exemplo de arte final com os diversos tipos de pincéis. Embora muitos digam que o computador veio para substituir o pincel, o verdadeiro desenhista só pode utilizar os recursos de um computador sabendo antes como reage cada pincel em contato com a tinta e o papel.

SURFANDO NAS ONDAS DO ESPAÇO

Depois que parou de trabalhar para o vilão Galactus, o SURFISTA PRATEADO se tornou um dos maiores heróis do planeta Terra.



O jovem NORRIN RAD estava tranqüilamente em seu planeta natal, quando Galactus, o Devorador de Mundos, resolveu "jantar" Zenn-La (na verdade, o vilão sugava a energia da estrela até extingui-la). Como todos os habitantes iam morrer, NORRIN se ofereceu para ser arauto do impiedoso gigante (o cara tem uns vinte metros de altura) em troca da sobrevivência de seu povo. Então, Galactus deu-lhe poderes cósmicos e o transformou no SURFISTA PRATEADO. A partir daí, sua missão seria achar planetas para serem "devorados" pela fome insaciável de seu mestre.

DEFENSOR DA HUMANIDADE

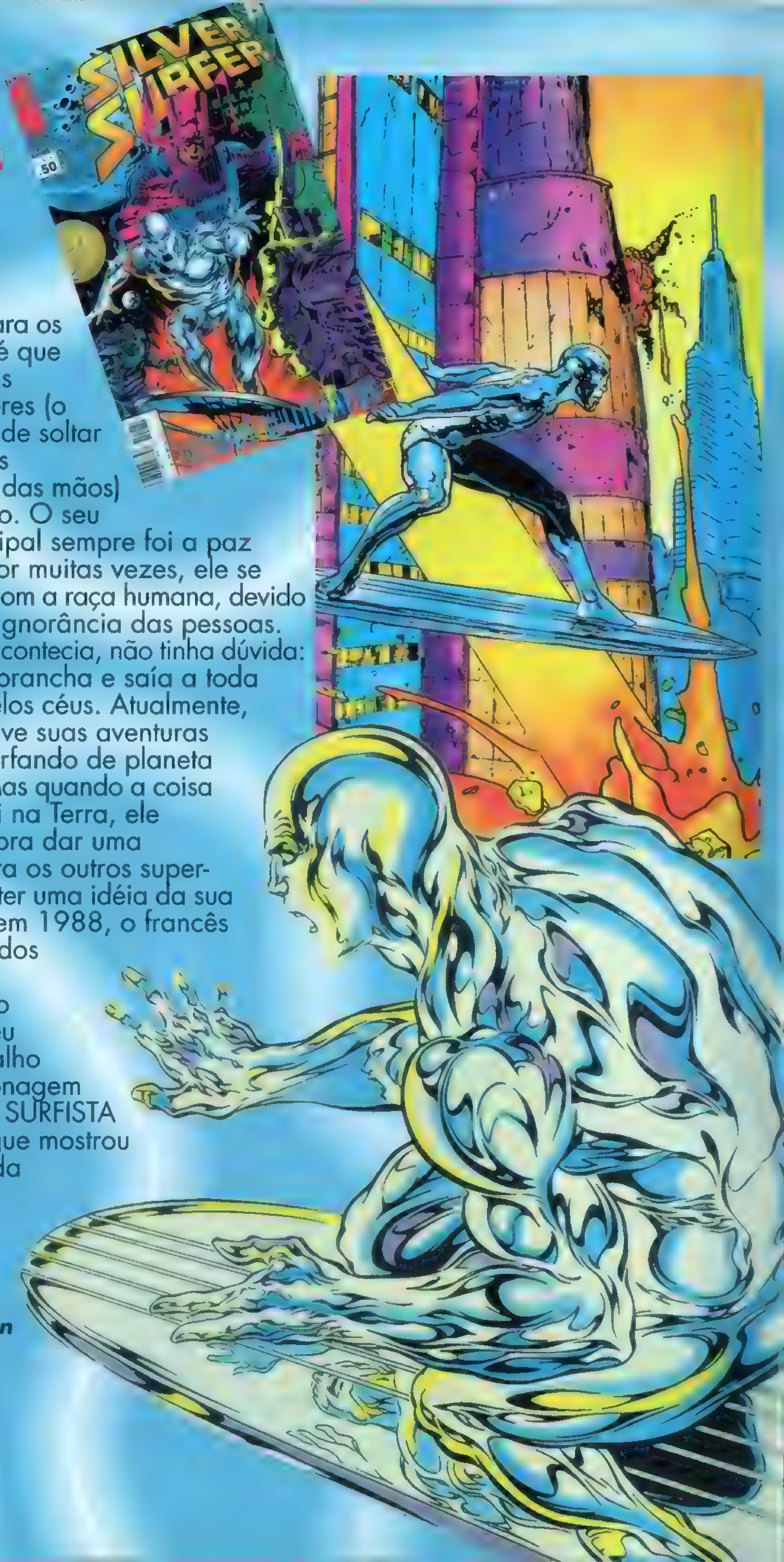
No entanto, em uma de suas viagens interplanetárias, o cardápio escolhido foi a Terra. Depois de lutar contra o QUARTETO FANTÁSTICO, o SURFISTA PRATEADO traiu Galactus, para salvar a humanidade. Juntos eles derrotaram o gigantão com uma arma inventada por REED RICHARDS (o líder do QUARTETO) o nulificador total, mas o SURFISTA foi amaldiçoado por seu antigo mestre, que colocou uma barreira invisível em volta do nosso planeta para impedir o herói de viajar pelas estrelas e encontrar sua amada Shalla-Bal, em Zenn-La. Anos depois, o SURFISTA PRATEADO conseguiu quebrar essa barreira, mas antes fez parte dos DEFENSORES, um grupo que não era fraco, não! Dê uma olhada em quem eram os seus parceiros: HULK, NAMOR, DOUTOR ESTRANHO, VALQUÍRIA e CAVALEIRO NEGRO. Todos heróis de primeiro time! O SURFISTA PRATEADO surgiu em 1966 (na história do QUARTETO FANTÁSTICO citada anteriormente), das mãos e mentes de dois craques da indústria de gibis: Stan Lee (textos) e



Jack Kirby (desenhos).

DE PLANETA EM PLANETA...
A maior diferença do SURFISTA PRATEADO para os outros heróis é que ele só usa seus incríveis poderes (o cara é capaz de soltar raios cósmicos superpotentes das mãos) em último caso. O seu objetivo principal sempre foi a paz universal e, por muitas vezes, ele se decepcionou com a raça humana, devido à cobiça e à ignorância das pessoas. Quando isso acontecia, não tinha dúvida: subia na sua prancha e saía a toda velocidade pelos céus. Atualmente, o SURFISTA vive suas aventuras no espaço, surfando de planeta em planeta. Mas quando a coisa engrossa aqui na Terra, ele sempre volta pra dar uma mãozinha para os outros super-heróis. Pra se ter uma idéia da sua importância, em 1988, o francês Moebius, um dos maiores desenhistas do mundo, fez seu primeiro trabalho com um personagem americano: O SURFISTA PRATEADO, que mostrou que a sua onda realmente rompe todas as fronteiras do universo.

Sidney Gusman



DEMOLIDOR

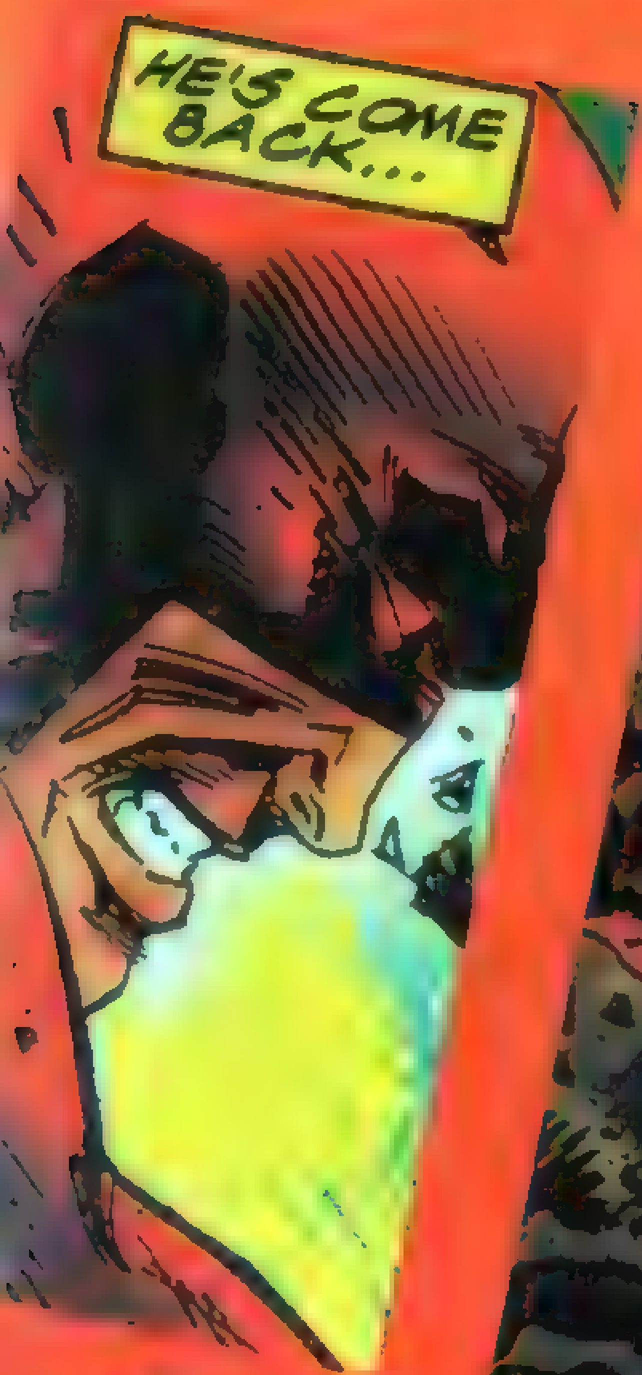




O DEMOLIDOR, ao lado de HOMEM-ARANHA, JUSTICEIRO e WOLVERINE, é um dos personagens mais quentes da Marvel Comics... mas nem sempre foi assim. Criado em abril de 1964 por Stan Lee e Bill Everett (este último, também responsável pelo surgimento do PRINCIPE NAMOR), o Homem sem Medo passou pelas mãos talentosas de Wallace Wood, Roy Thomas, Gerry Conway, Gene Colan, e sua revista chegou a 1980 com perspectiva de cancelamento. O editor da época, Denny O'Neil, arriscou tudo e entregou os roteiros do personagem para o jovem e desconhecido desenhista do herói: Frank Miller. O resultado foi duplamente positivo: Miller ganhou notoriedade por sua incrível narrativa e o Homem sem Medo conquistou uma considerável legião de fãs no mundo inteiro.

TRAGEDIA & TRIUNFO

O garoto MATT MURDOCK era órfão de mãe e foi criado pelo pai, o pugilista Jack Murdock, que o obrigou a estudar muito para ser alguém na vida. MATT cresceu solitário e se tornou alvo da gozação de seus colegas. Ele ganhou o apelido de Daredevil (Demônio Ousado, ou, como ficou no Brasil, DEMOLIDOR) e frequentemente apanhava dos valentões no intervalo das aulas. Essa situação levou MATT a treinar secretamente no ginásio de seu pai e os sacos de pancada.









tornaram o alvo da sua
raiva. A vida prosseguiu dessa forma até o dia em que o garoto salvou um velhinho cego de um atropelamento e foi atingido pelo material radiativo que caiu de um caminhão. MATT MURDOCK ficou cego, mas seus demais sentidos (audição, paladar, olfato e tato) ficaram superdesenvolvidos. Pouco tempo depois, MATT conheceu Stick, um cego com jeitão de ninja, que o ajudou a desenvolver suas habilidades extraordinárias. Quando MATT começou a se adaptar à nova vida, outra tragédia aconteceu: seu pai foi assassinado a mando do empresário criminoso conhecido como Manipulador. O rapaz não conteve seu ódio e se vingou de todos os membros da gangue do Manipulador; o chefão só não foi preso porque morreu de ataque cardíaco durante a perseguição.



AMOR & JUSTIÇA

Stick se afastou de MATT depois do incidente e o jovem foi para a faculdade, onde conheceu Foggy Nelson, seu futuro sócio num escritório de advocacia, e ELEKTRA NATCHIOS, com quem se envolveu romanticamente. O namoro, no entanto, durou pouco, e ELEKTRA abandonou os EUA logo após a morte de seu pai. Depois de formado, MATT MURDOCK passou a fazer justiça sob duas formas: como advogado e como o vigilante que o mundo aprendeu a chamar de DEMOLIDOR. A princípio, MURDOCK usou um ridículo uniforme amarelo e vermelho (ei, ele é cego, lembra?), rapidamente substituído pelo demoníaco traje vermelho que usa até hoje. Ele teve



[illegible] Karen Page, a [illegible] Glorianna O'Brien, a [illegible] Heather Glenn e a heroína VIÚVA NEGRA [illegible] ELEKTRA. Protegendo Manhattan e, mais especificamente, a Cozinha do Inferno, o DEMOLIDOR colecionou inimigos memoráveis: Mercenário, Mary Tyloid e, quem diria, ELEKTRA, agora uma assassina ninja. O pior deles, porém, foi Wilson Fisk, o Rei do Crime na cidade norte-americana. Fisk descobriu a identidade secreta do Homem sem Medo e simplesmente arrasou a vida de MATT MURDOCK. O herói, com muito sacrifício, deu a volta por cima e derrotou o Rei. Hoje, ele restabeleceu sua carreira e protege novamente a Cozinha do Inferno. A única coisa que ainda não conseguiu é um lugar para morar

Mario Luiz C. Barroso

CONHEÇA O DEMOLIDOR

Se você se interessou pelo personagem, peça aos seus amigos para emprestarem DEMOLIDOR Especial números 1 a 3, a graphic novel AMOR E GUERRA, o graphic álbum ELEKTRA e a minissérie O HOMEM SEM MEDO. Se possível, assista ao filme FÚRIA CEGA, estrelado por Rutger Hauer, que é puro DEMOLIDOR! Vale lembrar que o herói aparece regularmente na revista Superaventuras Marvel, editada pela Abril Jovem.

A SAGA DOS CAVALEIROS



FASCICULO 05

A ESCURIDÃO COMO ALIADA

SEIYA, SHUN e SHIRYU tomam um jato para ir à Grécia obter mais informações sobre o Santuário e espiões inimigos logo enviam a notícia. Ao sobrevoar o Mar Mediterrâneo, uma forte energia atrai o avião para uma ilha e eles são obrigados a pousar. Os Cavaleiros e a tripulação conseguem sair do avião. A corrente de SHUN aponta para a presença de Sheena e Spartan, um cavaleiro de prata com poderes telecinéticos, que causou a aterrissagem forçada do avião. Sheena desafia SEIYA, Spartan decide lutar contra SHIRYU e Argon luta contra SHUN. A batalha começa. Spartan, usando sua mente, golpeia incansavelmente SHIRYU sem precisar se mexer. Sheena consegue bloquear todos os golpes de SEIYA. Sem opção, SEIYA fere gravemente Sheena, jogando-a contra as pedras, chamando a atenção de Argon e de Spartan. Querendo pegar SEIYA, Argon encerra sua luta com SHUN, transformando-o em pedra ao mostrar-lhe o escudo da Medusa em suas costas. Enquanto isso, no Japão, SAORI, HYOGA e IKKI recebem a notícia do desaparecimento do jato em que estavam os outros Cavaleiros. IKKI preocupa-se com SHUN. Ele e HYOGA partem de avião para encontrar os amigos. SEIYA duela com Argon e ambos se ferem. SHIRYU resiste a Spartan, que vai acudir Sheena. SEIYA e SHIRYU tentam ajudar SHUN. Argon mostra a SEIYA e SHIRYU seu escudo da Medusa e também transforma SEIYA em pedra. SHIRYU, que conhecia a Medusa e a lenda de Perseu, se protege cobrindo sua visão com seu escudo. O único jeito de salvar SHUN e SEIYA é matando Argon, mas ele não pode olhar para o escudo da Medusa e por isso não consegue usar o CÓLERA DO DRAGÃO com toda sua força. Argon transforma Spartan acidentalmente em pedra, durante a luta com SHIRYU. Sem ter como atacar, SHIRYU se defende dos duros golpes, assim como fez Perseu contra a Medusa na mitologia grega, mas Argon já conhecia essa tática e o derruba. SHIRYU cobre seus olhos para lutar de frente com Argon, mas a venda se rasga e ele fica com o braço esquerdo petrificado. De repente, chegam os cavaleiros de aço. Eles comunicaram a localização da queda do avião e ajudam SHIRYU, mas Argon é mais forte. SHIRYU toma uma decisão drástica: fere os próprios olhos para poder lutar contra Argon. Através do cosmo de Atena, SHIRYU sente os movimentos de Argon e consegue desferir um CÓLERA DO DRAGÃO certeiro contra Argon, destruindo ele e o escudo. Spartan volta ao normal e foge levando Sheena. SEIYA e SHUN também voltam ao normal e se comovem ao ver SHIRYU cego. Os cavaleiros de aço dizem para procurar o doutor Mamori no

Laboratório Galar, se quisessem saber mais sobre eles, e partem. O avião de IKKI e HYOGA se aproxima e SHUN e SEIYA socorrem SHIRYU.

OS CORVOS DE JAMIAN

No Japão, SHIRYU está sendo operado e SHUN fica à espera, preocupado. SAORI e os demais vão ao laboratório e descobrem que os cavaleiros de aço são um projeto secreto patrocinado por Mitsumasa Kido, para ajudar a proteger SAORI no futuro. No hospital, SHIRYU sai da cirurgia, ainda anestesiado. Os médicos dizem que ele vai sobreviver, mas nunca mais voltará a enxergar. SAORI e os Cavaleiros ficam profundamente tristes. Mais tarde, já recuperado, SHIRYU está para deixar o hospital. Ele vai voltar para a China com Shunrei. Os cavaleiros de bronze e de aço, Kiki e SAORI se despedem do amigo e pedem para ele retornar em breve. No Santuário, Sheena pede a Python para lhe dar mais uma chance de pegar SEIYA, mas ele já havia enviado Jamian, o cavaleiro de prata domador de corvos, para sequestrar SAORI e destruir os Cavaleiros. Sheena decide ir por conta própria ao Oriente. Na base da Fundação, SEIYA quer atacar o Santuário, mas todos propõem uma atitude mais prudente. Depois de discutir com SEIYA, por causa de SHIRYU, IKKI decide ficar sozinho por uns tempos. SHUN, HYOGA e SEIYA estão conversando a respeito da partida de IKKI, quando sentem que SAORI corre perigo. Eles vão às ruínas do Coliseu e vêem SAORI sendo levada por um grande bando de corvos. Ao seguir os corvos, são atacados por soldados de Jamian. HYOGA e SHUN ficam para combater os soldados, enquanto SEIYA persegue as aves que levam





SAORI para uma região montanhosa. SEIYA encontra Jamian e SAORI, que está desacordada. Jamian ataca SEIYA com seus corvos e seu golpe PLUMA NEGRA. Ele é coberto por milhares de penas, que vão ficando pesadas e o sufocam. Com SEIYA imobilizado, Jamian manda seus corvos levarem SAORI embora e passa a bater direto em SEIYA. Para se libertar, SEIYA acende violentamente seu cosmo, surpreendendo Jamian, e sai correndo atrás de SAORI. Num ato desesperado, antes que os corvos se afastem, SEIYA dá um METEORO, que arrebenta em pleno vôo as cordas que prendem SAORI, e a segura firme pelo braço, amortecendo sua queda e evitando que ela mergulhe num precipício. Jamian tenta jogá-los pelo precipício, mas SEIYA consegue passar-lhe uma rasteira. De repente, chega Sheena. Ela e Jamian cercam SEIYA e SAORI, que desperta num momento difícil, pois SEIYA está com um braço ferido. É noite e, sem opção de defesa, SEIYA pergunta carinhosamente à sua protegida: "SAORI, você se incomoda em arriscar tudo ou nada?" "SEIYA, eu confio em você", ela responde. SEIYA e SAORI se abraçam e saltam precipício abaixo, sumindo na escuridão. Enfurecida, Sheena está decidida a matar SEIYA e separá-lo de SAORI. Sheena e Jamian decidem esperar pelo amanhecer, para ir atrás dos dois. Amanhece e um milagre acontece: SEIYA e SAORI sobrevivem à queda, mas SEIYA está ferido e desmaiado. Sheena os encontra e SAORI decide proteger SEIYA. Disposta a acabar com ambos, Sheena é interrompida por Jamian, que recebeu ordens de levar SAORI. Então SAORI usa seu poderoso cosmo para paralisar Jamian e jogar seus corvos contra ele mesmo. Finalmente SHUN e HYOGA encontram SEIYA e SAORI e lutam contra Sheena e Jamian, que acabam caindo desfiladeiro abaixo. Mas antes que possam ir embora, aparecem os cavaleiros de prata Cérebro, Dante, Auriga e Capela, decididos a levar SAORI, por ordem do Mestre. Com

sua pesada corrente. Dante ataca HYOGA, que é defendido por SHUN e a corrente de Andrômeda. Capela joga vários de seus discos cortantes, que não conseguem passar pela DEFESA CIRCULAR de SHUN. Dante consegue prender a perna de SHUN com sua corrente e HYOGA usa o PÓ DE DIAMANTE contra os discos de Capela, mas um lhe escapa e o atinge por trás. Usando a outra ponta de sua corrente, Dante prende uma das pernas de HYOGA e joga ambos pelo desfiladeiro. Prestes a agarrar SAORI, Dante e Capela são detidos pelo poderoso cosmo de IKKI, que aparece para ajudá-los. Com um certeiro AVE FÊNIX, IKKI derrota Capela e Dante o desafia. Enquanto isso, SHUN e HYOGA recobram a consciência, dependurados num galho em que a corrente de Dante ficou presa, salvando-lhes a vida. Ao tentarem se libertar, o galho cede. SHUN prende suas correntes em duas pedras, evitando a queda. Mas ele e HYOGA continuam em situação difícil. IKKI enfrenta e derrota Capela. Recuperando-se, Dante joga seus discos contra IKKI, que lhe atira uma ilusão de Fênix e faz seus próprios discos o atacarem. Carregando SEIYA e se afastando com SAORI, Capela reage e joga suas correntes contra IKKI de novo, mas SHUN chega de repente e detém seu golpe. IKKI decide deixar as coisas para SHUN e HYOGA e vai embora. Assumindo por IKKI, SHUN enfrenta Capela e lhe dá o troco, jogando-o no desfiladeiro. Muito ferido durante a queda, SEIYA é carregado de volta por HYOGA e SAORI se culpa pelo que aconteceu com ele e SHIRYU.

O RETORNO À ILHA DA RAINHA DA MORTE

No hospital, SEIYA ainda está mal. SHUN e HYOGA falam sobre IKKI, e SAORI sente que um cosmo extremamente negativo ameaça o Cavaleiro de Fênix. De volta à Ilha da Rainha da Morte, IKKI é recebido agressivamente por soldados do novo Mestre da Ilha, Jango. Encontrando uma flor num local estéril, ele se lembra de Esmeralda e de seu duro passado. Ao saber que IKKI aceitou um desafio de Jango, SHUN, SEIYA e HYOGA decidem ir até a Ilha para ajudá-lo. Indo visitar o túmulo de Esmeralda, IKKI é atacado por Jango e os cavaleiros das trevas. Prestes a ser derrotado, quase morrendo, IKKI escuta os amigos a chamá-lo e reage, invocando sua armadura de Fênix. Levados de helicóptero por um dos cavaleiros de aço, HYOGA, SHUN e SEIYA partem para a luta. IKKI duela com Jango e o derrota com um golpe fantasma. De um navio, Saori e os três cavaleiros de aço observam a Ilha. Ela sente uma terrível cosmo-energia ameaçando todos. Com Jango e os cavaleiros das trevas irremediavelmente derrotados, o Mestre emite um cosmo poderosamente destruidor e toda a Ilha começa a se desfazer e afundar. SAORI usa pela primeira vez seu cosmo para envolver SEIYA, SHUN, HYOGA e IKKI e protegê-los, tirando-os da Ilha, que desaparece no meio do mar, numa gigantesca erupção. Na China, SHIRYU descansa para se recuperar, mas ainda tem pesadelos com o dia em que ficou cego. Dedicada, Shunrei cuida dele e procura motivá-lo a se recuperar. SHIRYU treina com os pássaros, mas está desapontado. Ele sente a presença de seu oponente, mas não consegue acompanhar seus movimentos. SHIRYU acha que será um empecilho para seus amigos. No Japão, todos estão preocupados com SHIRYU e SEIYA quer ir falar com Mu, para tentar encontrar uma cura para o amigo.



O GRANDE DESAFIO DE SHIRYU

No rio que corre na base da cascata onde SHIRYU treinava, Shunrei o leva para um passeio. Fazendo calor, Shunrei decide ir nadar, mas pega por uma forte correnteza começa a se afogar. SHIRYU sente que ela está em perigo, mas, não consegue encontrá-la por causa do barulho da cachoeira. De repente, outro rapaz mergulha e salva Shunrei. Pela voz, SHIRYU reconhece seu velho oponente de infância, Okko. SHIRYU agradece Okko por salvar Shunrei e ele lhe diz que apenas voltou para acertar contas do passado. Não podendo aceitar a existência de alguém mais forte que ele mesmo, Okko vai logo desafiando SHIRYU e lhe lança o golpe GRANDE FURACÃO DO TIGRE, atingindo-o em cheio. Nesse momento Shunrei acorda e pede para a luta parar, avisando que SHIRYU não consegue enxergar. Diante da situação, Okko se dá por vitorioso e se vai, dizendo que aquele não era o mesmo SHIRYU que ele conheceu e que ele voltaria para um novo duelo. Agora SHIRYU começa uma luta contra si mesmo, para encontrar forças e readquirir a confiança de antes, mesmo sem enxergar. À noite, acampado no bosque...





retomou seu nome como GAROTA MARVEL e se esforçou para entender os novos tempos. Junto a seus quatro colegas, fundou uma nova equipe, voltada a ajudar jovens mutantes a controlar seus poderes, a X-FACTOR.

TRÊS EM UMA

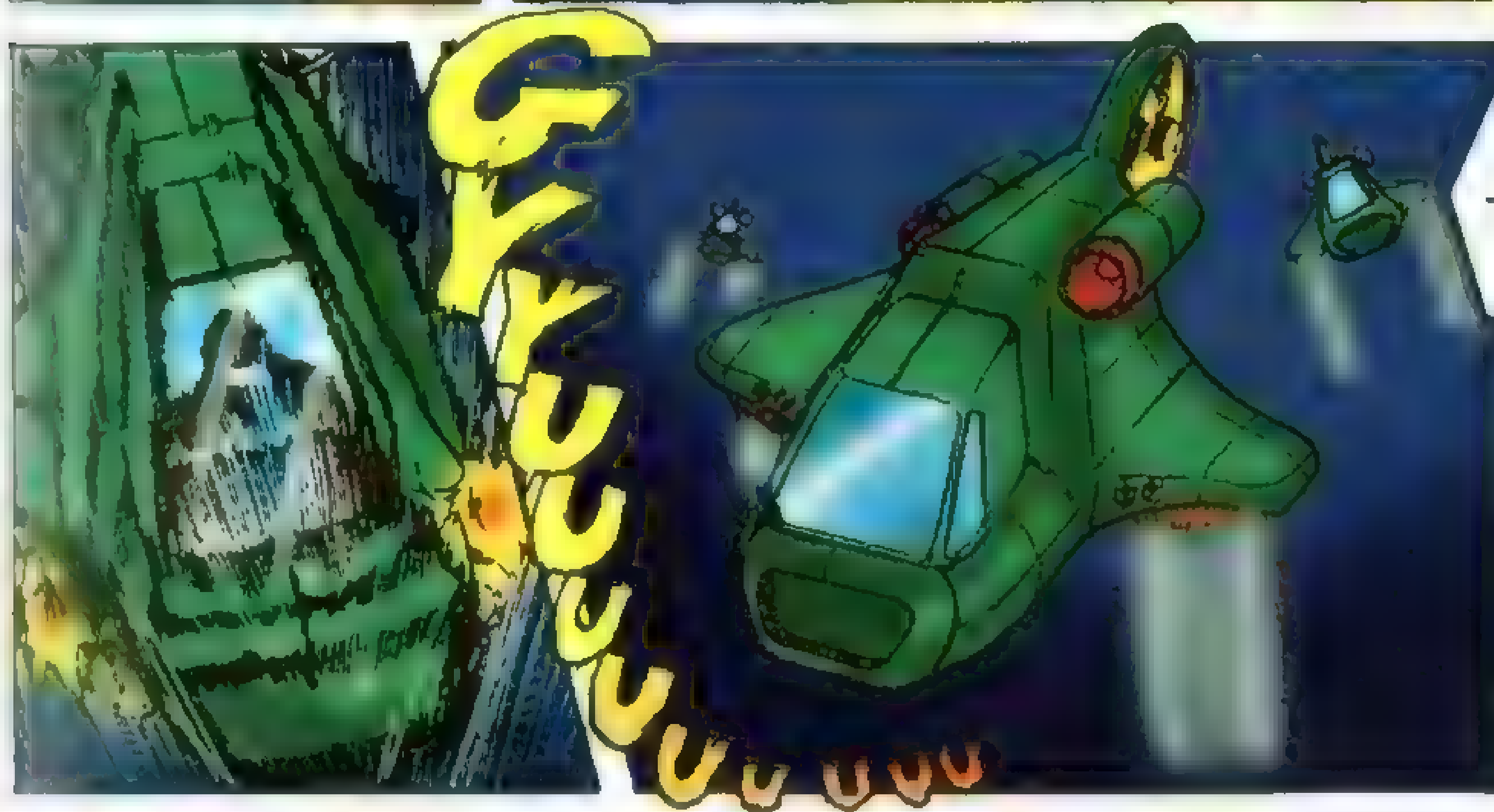
O relacionamento entre CICLOPE e Madelyne Pryor se deteriorou, e o clone veio a se tornar a Rainha dos Duendes, uma tremenda ameaça para X-MEN, X-FACTOR e NOVOS MUTANTES. Durante o conflito chamado Inferno, Pryor e JEAN GREY se confrontaram em batalha mortal e decisiva. Durante o combate, a entidade Fênix (presente no corpo de Madelyne Pryor, lembra?) ofereceu à GAROTA MARVEL a oportunidade de se fundir a ela e ao clone, e JEAN aceitou. Hoje, a GAROTA MARVEL é a fusão de JEAN GREY, Fênix e Madelyne,
e a consciência de GREY é dominante. Depois da recente Saga da Ilha Muir, JEAN, CICLOPE, HOMEM DE GELO, ANJO e FERA abandonaram o X-FACTOR, e hoje a heroína pertence à Equipe Dourada dos X-MEN. Duas curiosidades finais: 1 Além de Nathan, que foi enviado ao futuro para se livrar de uma doença incurável, JEAN tem uma "filha" com CICLOPE, Rachel Summers, a Fênix II, que nasceu em um futuro alternativo e faz
parte do grupo EXCALIBUR. 2. A GAROTA MARVEL e o CICLOPE finalmente vão se casar! Acompanhe as revistas brasileiras dos X-MEN durante este ano e o próximo!

Mario Luiz C. Barroso

Okko recebe uma visita do Mestre Ancião. Okko lhe pergunta se ele veio por estar preocupado com o fato de SHIRYU ter sido derrotado. O Mestre lhe responde que se SHIRYU morrer, será o destino, mas Okko jamais conheceria o verdadeiro poder. No dia seguinte, SHIRYU decide enfrentar Okko e deixa sua armadura com o Mestre, dizendo que se ele fosse realmente o homem digno de ser o Dragão, ele voltaria. O Mestre diz a SHIRYU que, para acender novamente seu cosmo, precisaria saber exatamente por que estaria lutando. Nesse meio tempo, SEIYA enfrenta a difícil viagem a Jamiel, para falar com Mu sobre algo que possa curar SHIRYU. SHIRYU se apresenta a Okko para o duelo. Para lutar em iguais condições, Okko venda seus próprios olhos. Com golpes rápidos, Okko ataca e SHIRYU procura se desviar. Ambos acabam se agarrando e caem [illegible] rio abaixo. Às margens do rio, Okko encontra SHIRYU e a luta recomeça. Sem opção, SHIRYU lança um CÓLERA DO DRAGÃO e acerta Okko, mas sem feri-lo uma vez que não consegue usar toda sua força. Pensando na batalha contra o Santuário, que seus amigos irão enfrentar, SHIRYU descobre a razão pela qual estava lutando contra Okko: ele tinha que estar ao nível de seus companheiros. Apenas assim e unidos por fortes laços de amizade, poderiam proteger o mundo. Isso faz o cosmo de SHIRYU se elevar e conseguir disparar um CÓLERA DO DRAGÃO ainda mais poderoso, atingindo Okko. Nas águas calmas do rio e nos braços de SHIRYU, Okko finalmente descobre por que SHIRYU tinha o verdadeiro poder e o velho Mestre lhe diz que voltaria a aceitá-lo como discípulo. Muito ferido, Okko agradece e morre. SHIRYU agradece ao antigo amigo e rival por ter lhe dado o que precisava para unir-se novamente aos Cavaleiros. A armadura de ouro de Sagitário, que estava no Santuário, e a máscara, que estava com SAORI e os Cavaleiros, somem misteriosamente. Na China, SHIRYU trabalha na plantação de arroz na ausência do Mestre Ancião, que partiu de repente, sem dizer para onde iria. Em Jamiel, SEIYA encontra Kiki e descobre que Mu tinha ido embora, sem dizer para onde foi. Kiki lhe conta a respeito de uma água milagrosa da montanha de Jandra, perto de Jamiel, capaz de curar qualquer problema. Mas a montanha é perigosa e por causa de interferências mágicas os poderes de Kiki não funcionam. SEIYA decide arriscar sua vida para pegar a água milagrosa. Enfrentando desmoronamentos e sendo atacado por águias, SEIYA enfim consegue chegar à nascente da água milagrosa. Enquanto isso, na base da montanha de Jandra, Kiki aguardava o retorno de SEIYA, quando chegou Tarântula Araknei, um cavaleiro de prata enviado pelo Santuário para encontrar Mu. Kiki diz que não sabe onde Mu está. Ao chegar, SEIYA o manda deixar Kiki em paz. Sabendo que SEIYA tinha liquidado Misty e outros cavaleiros de prata, Araknei decide enfrentar Pégaso. Araknei usa seu golpe TEIA DE TARÂNTULA para prender SEIYA e sugar-lhe o cosmo. Enviado por SAORI para trazer SEIYA de volta ao Japão, Sho, um dos cavaleiros de aço, ajuda SEIYA a libertar-se e armar-se. Decidido a vencer por SHIRYU, SEIYA lança um ME DÊ SUA FORÇA, PÉGASO que atravessa Araknei e o mata. SEIYA dá a água milagrosa para Kiki levar a SHIRYU e decide voltar para o Japão com Sho.

CONTINUAÇÃO DO Nº ANTERIOR





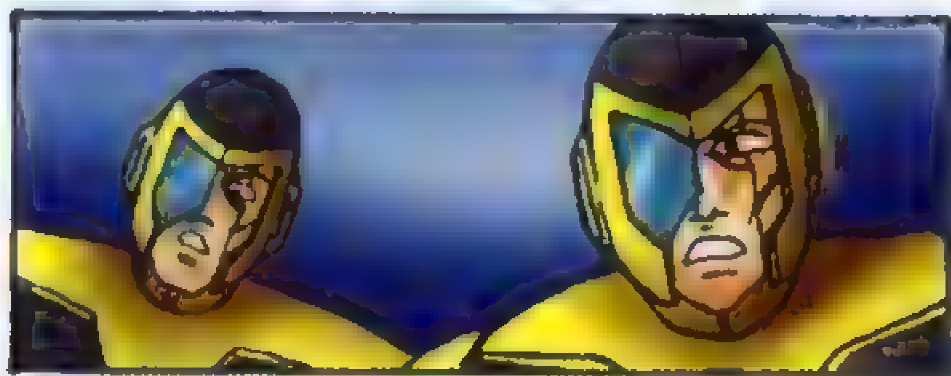


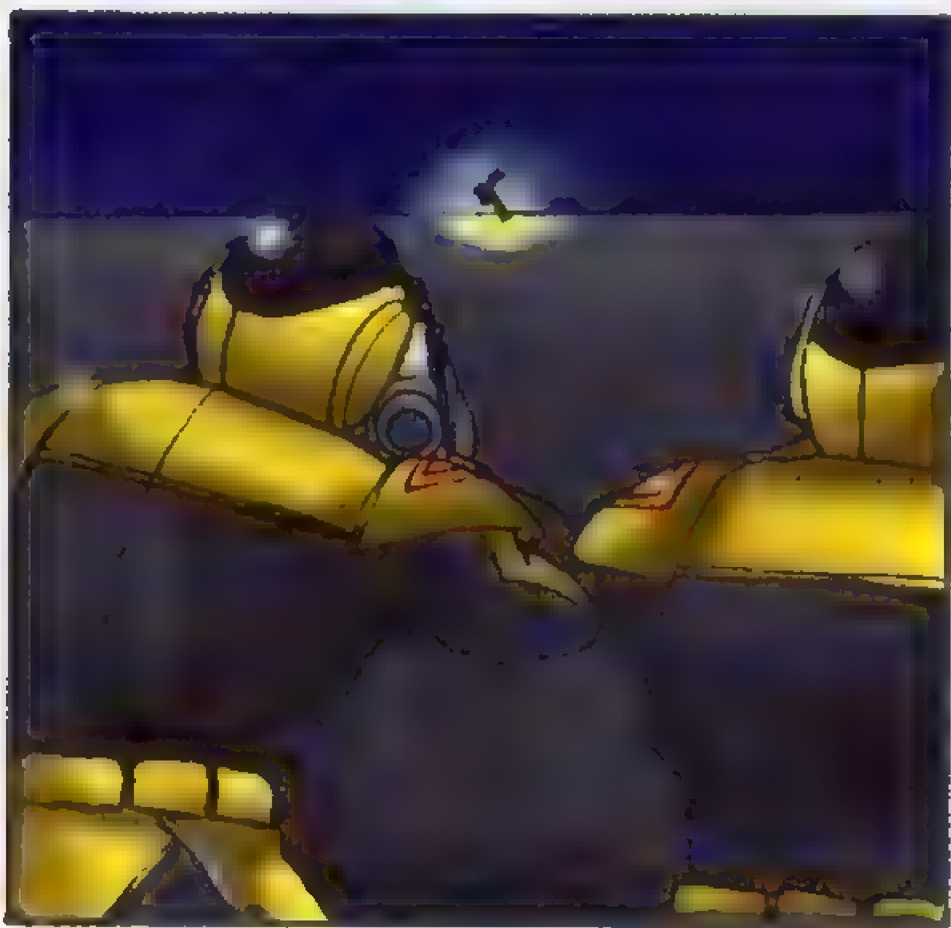






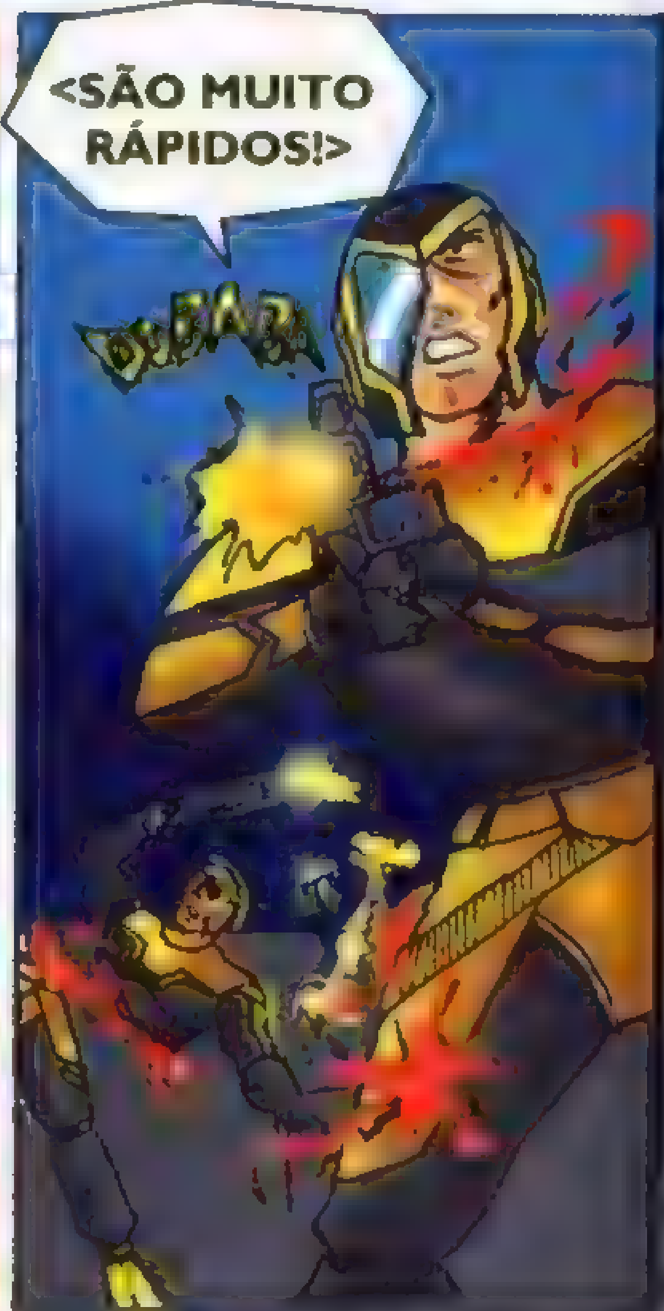

ENTÃO É MELHOR DARMOS UMA MÃO PRA ELES!
UMA MÃO NADA! VAMOS É RESOLVER TUDO! OS EM TERRA SÃO MEUS!





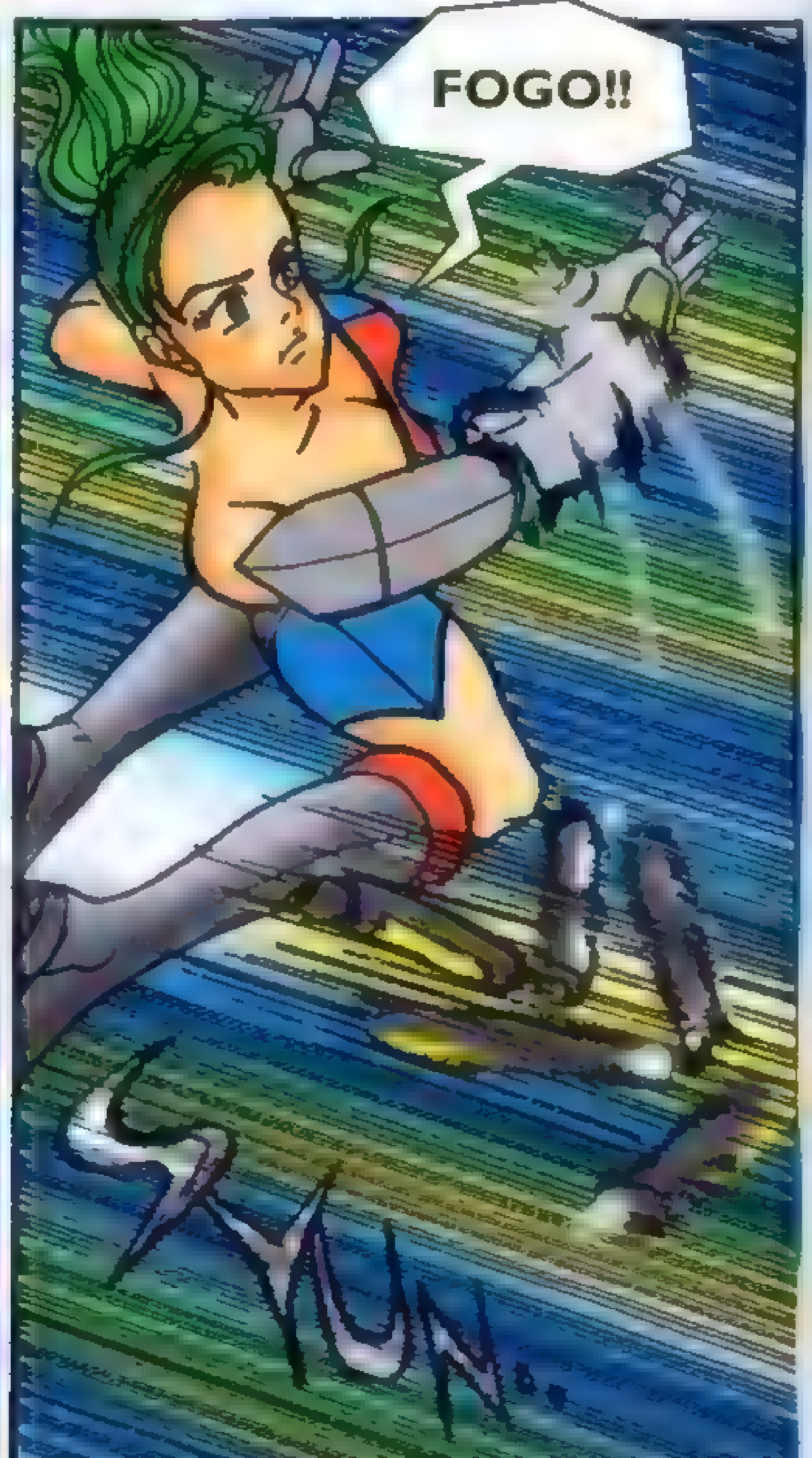

VOCÊ É MUITO FOMINHA, CRISTAL!




<SÃO MUITO RÁPIDOS!>


BEM NO PONTO!


ENGATILHAR! APONTAR!...

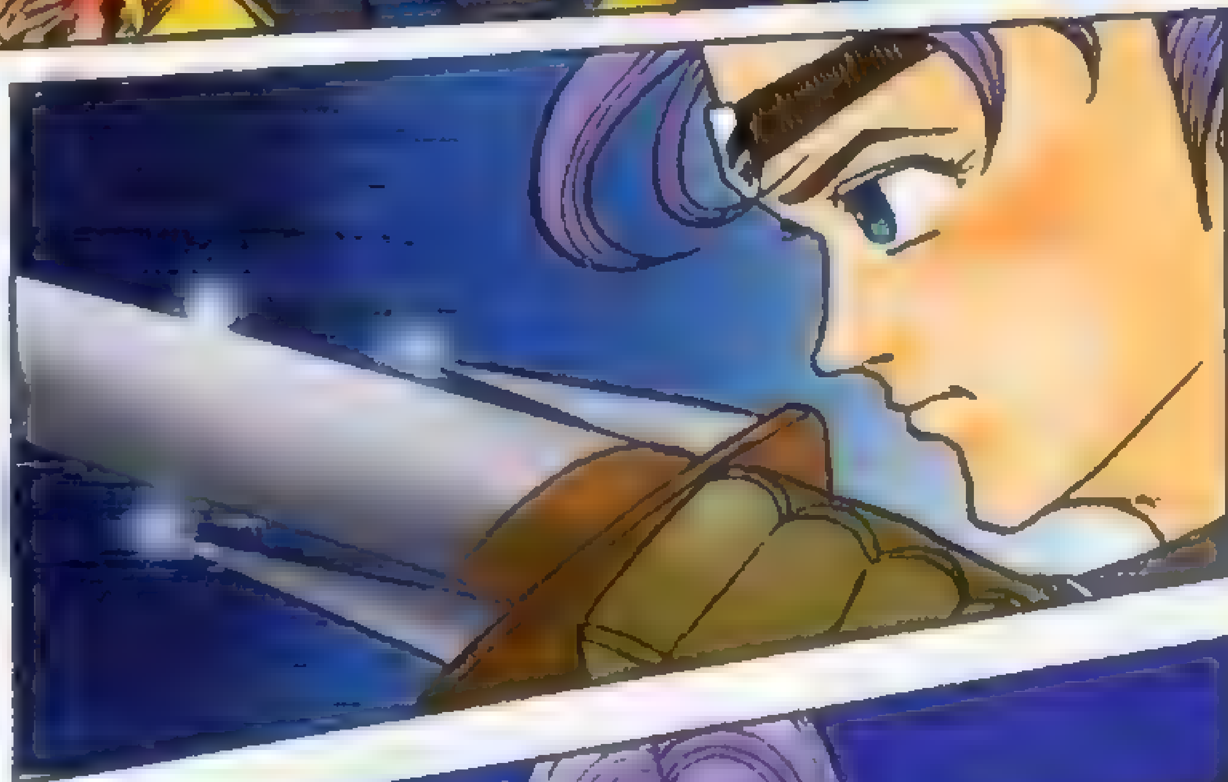

FOGO!!


<O QUÊ?!...>


CALMA,
GAROTAS!

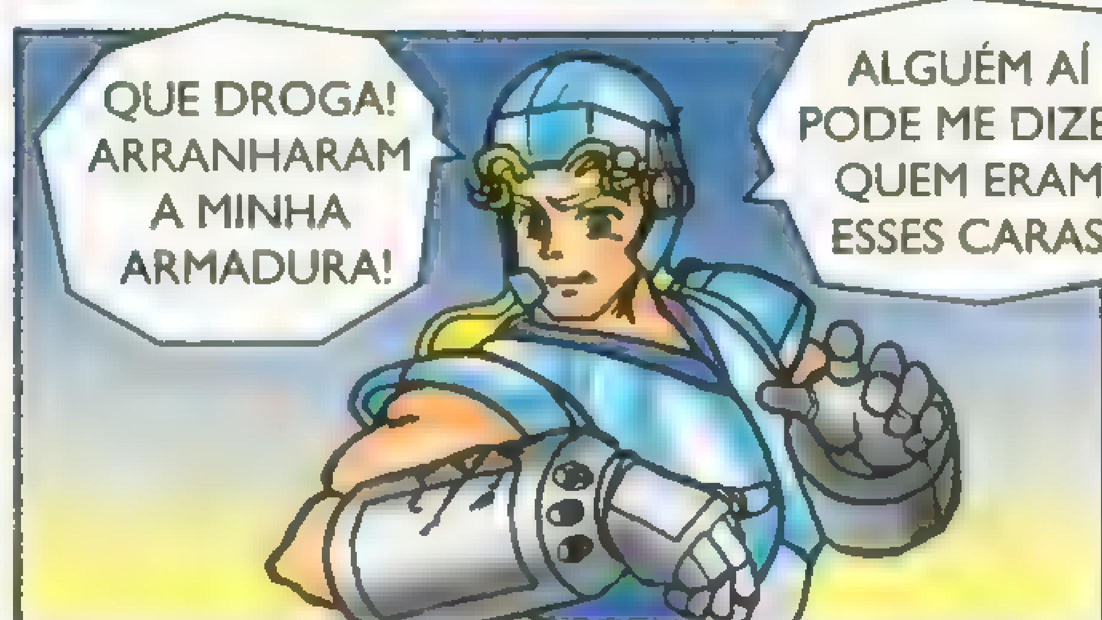

TEM PRÁ
TODO MUNDO!


BABA




<ELA É MUITO
RÁPI... AHHH!>


E AÍ, BRONZE?
NÃO OS SINTO MAIS!...
ESTÃO TODOS MORTOS!


QUE DROGA!
ARRANHARAM
A MINHA
ARMADURA!
ALGUÉM AÍ
PODE ME DIZER
QUEM ERAM
ESSES CARAS?


OUTROS VIRÃO!
AQUELA LÍNGUA...
ELES SÃO ZYDRONS!


ZYDRONS?!!


<...E ESTE FOI O
RELATÓRIO,
SENHOR!>


<OBRIGADO,
TENENTE!>


<HUH! ENTÃO
ESSES GAROTOS
DA TERRA SÃO
BONS MESMO!...>


<ATENÇÃO, ESQUADRA!
FORMAÇÃO DE RETIRADA!
JÁ OBTIVEMOS A INFORMAÇÃO
NECESSÁRIA!>
ASSIM, AS NAVES ZYDRON RETORNAM
PARA A SUA BASE, ONDE IRÃO ARTICULAR OS
PLANOS PARA O SEU NOVO ATAQUE À TERRA!
ESTARÃO OS GUARDIÕES PREPARADOS PARA
ESSA NOVA OFENSIVA?...


JEAN GREY
A VIDA
COMPLICADA
DE UMA X-MAN

JEAN GREY foi criada por Stan Lee e Jack Kirby em setembro de 1963, junto com CICLOPE, HOMEM DE GELO, ANJO e FERA, os membros da primeiríssima formação dos X-MEN.

INFÂNCIA DIFÍCIL

Ela descobriu ter habilidades telepáticas aos dez anos de idade, quando sua amiga Annie Richardson foi atropelada. O choque despertou os poderes latentes de JEAN, que sentiu todas as emoções da amiga que estava morrendo. Não conseguindo controlar seus dons extraordinários depois disso, GREY se isolou para não enlouquecer com os pensamentos das outras pessoas, que invadiam sua cabeça. Meses depois, a garota começou um tratamento psicológico com o professor XAVIER, mutante telepata e o futuro fundador dos X-MEN. XAVIER contou a JEAN que ela era mutante como ele, e então ergueu escudos mentais que impediram a jovem de usar suas habilidades até a maturidade. XAVIER também ensinou GREY a levitar e a controlar a telecinese — capacidade de manipular objetos com a mente.

ENFIM, OS X-MEN!

Já adolescente, JEAN GREY se matriculou na recém-fundada Escola para Jovens Superdotados do professor XAVIER e secretamente se tornou a GAROTA MARVEL, quinta integrante dos X-MEN originais e a primeira mulher na equipe. JEAN logo começou a namorar Scott Summers, o CICLOPE e, pouco a pouco, o professor XAVIER foi retirando os escudos mentais que inibiam seus poderes. Anos depois, a GAROTA MARVEL se afastou dos X-MEN quando novos membros entraram no grupo, mas isso não impediu que fosse seqüestrada com eles pelos robôs gigantescos conhecidos como Sentinelas. Os mutantes derrotaram seus adversários mecânicos na estação espacial de Steven Lang, mas, na volta à Terra, foram atingidos por uma tempestade de radiação solar. A GAROTA MARVEL se ofereceu para pilotar a nave da equipe e certamente morreria, se não fosse salva por uma poderosíssima entidade cósmica chamada Fênix, que a deixou num casulo regenerador no fundo do mar e tomou seu lugar. A entidade duplicou corpo, memória e personalidade de JEAN GREY, e mudou seu nome de GAROTA MARVEL para Fênix. Os X-MEN não perceberam que estavam convivendo com uma falsa

JEAN GREY e a vida continuou normalmente (ou tão normalmente quanto possível pra gente como os X-MEN, né?). Pouco tempo depois, Fênix foi corrompida pelo Mestre Mental e o Clube do Inferno e se tornou a maligna Fênix Negra. Num belo gesto de sacrifício, Fênix Negra se suicidou na Lua para evitar incontáveis mortes. A entidade cósmica ainda tentou se incorporar a JEAN GREY no fundo do oceano, mas foi rejeitada. Procurando uma nova hospedeira, a Fênix encontrou Madelyne Pryor, um clone de JEAN criado pelo Sr. Sinistro (muito sinistro!), e uniu sua essência a ela. Anos mais tarde, Madelyne se casou com CICLOPE e deu à luz um filho, Nathan Christopher Summers. Tudo correu bem até o dia em que os VINGADORES encontraram o casulo regenerador de JEAN no fundo do mar e chamaram os quatro membros restantes dos X-MEN originais para confirmar a identidade da moça. JEAN despertou,



AS GUERREIRAS MÁGICAS DE REIARTE

Elas são a grande sensação do momento no Japão, ultrapassando inclusive o sucesso de SAILOR MOON. Já conquistaram meninos e meninas por lá e em breve estarão fazendo sucesso pelo resto do mundo.




ASCOT: MAGO MENINO


FERIO: CAVALEIRO ADVERSÁRIO

KLEF: O MAGO ALIADO

Com título original em japonês de MAHŌ KISHI REIYASU - MAGIC KNIGHT RAYEARTH, esta grande aventura de fantasia estilo RPG apareceu pela primeira vez na forma de mangá, na revista NAKAYOSHI. REIARTE é a mais recente criação do CLAMP (ver matéria na HERÓIS DO FUTURO nº 3). De imediato fez um sucesso impressionante. A série em desenho animado para a TV estreou no Japão em outubro do ano passado. Ela foi produzida pela Tokyo Movie e pela Yomiuri TV e é transmitida às segundas-feiras, às 19:30h.


ALCIONE: Poderosa Feiticeira

MUNDO MÁGICO

Esta é a história de três adolescentes que não se conhecem, estudam em escolas diferentes e aparentemente não têm nada em comum. Durante uma excursão de suas escolas à Torre de Tóquio, HIKARU SHIDO (a de vermelho), FU HOUJI (a de verde) e UMY RYUZAKI (a de azul) vêem um estranho brilho e o vulto de uma menina, que lhes implora para salvarem o mundo dela. Num piscar de olhos elas são transportadas para Zephyr, uma espécie de mundo fantástico, onde tudo pode acontecer. Lá, elas se apresentam e conhecem KLEF, um poderoso mago com corpo de criança e voz de adulto, que lhes explica que Zephyr corre perigo, pois a princesa EMERAUDE (que apareceu na forma de um vulto), havia sido aprisionada em outra dimensão pelo perverso mago Sagaat. EMERAUDE é quem protege a harmonia daquele mundo paralelo e, para evitar que Sagaat se aposse



de Zephyr, é preciso que os MAGIC KNIGHTS do reino se unam contra o inimigo e seus aliados, que também são guerreiros-magos e guerreiras-feiticeiras.

ARMAS E PODERES FANTÁSTICOS

Nem KLEF nem as meninas sabem por que EMERAUDE as escolheu como MAGIC KNIGHTS (todos vão descobrir o motivo aos poucos). KLEF dá às meninas um mínimo de poderes mágicos para elas poderem se virar em Zephyr e as primeiras peças de suas armaduras: um par de botas, o protetor do ombro esquerdo, o protetor do braço direito e o amuleto que concentra o poder sobre a mão esquerda. De acordo com o nome delas em japonês, HIKARU (o brilho) recebe o poder da luz, FU (o vento) o poder dos ventos e UMY (o mar) o poder das águas. KLEF começava a explicar a HIKARU os poderes que ela havia acabado de ganhar, quando ele sente o perigo se aproximando. KLEF invoca um grifo gigante (um animal com cabeça e asas de águia e corpo de leão) e o manda levar as meninas para PRESSEA, uma pessoa que poderá ajudá-las. KLEF fica para enfrentar Sagaat e Alcione, uma feiticeira que foi sua aluna. Sagaat acaba transformando KLEF numa estátua de pedra. Cavalgando um unicórnio voador com crinas flamejantes, Alcione alcança as meninas.

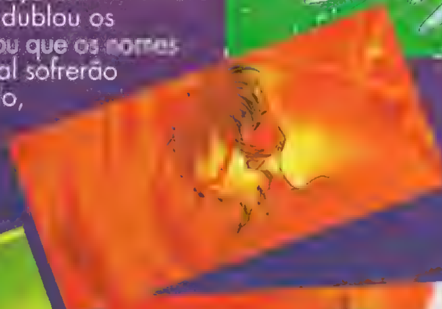


GUERREIRAS VALENTES

Ameaçada por Alcione e sem outra alternativa, HIKARU se lembra do que KLEF havia lhe explicado e desperta sua magia, derrotando Alcione. A partir de então, HIKARU, FU e UMY percebem que o único jeito de voltar para casa é se tornar MAGIC KNIGHTS e derrotar Sagaat e seus aliados. Mas sem KLEF para lhes ajudar, as meninas terão que desenvolver por si mesmas seus poderes e conquistar aos poucos as demais peças de suas armaduras e suas armas mágicas. Bem se vê que elas terão um longo caminho a percorrer .. Ninguém sabe como essa história vai acabar, pois, tanto em mangá como em desenho animado, AS GUERREIRAS MÁGICAS DE REIARTE ainda não chegou ao fim. Com uma ótima produção visual e musical, REIARTE tem incríveis seqüências de ação e pitadas de humor baseadas na inexperiência das heroínas neste mundo fantástico. REIARTE é a nova febre no Japão! Em menos de um ano, REIARTE já virou videogame da Sega, bonecas, brinquedos, jóias, dois CDs com as músicas da série e um especial para a TV. Se você queria ver "Cavaleiros de Saias", a pedida é REIARTE. Ainda teremos que aguardar um pouco para ver as valentes aprendizes de MAGIC KNIGHT em ação. A dublagem da série começa em novembro na Gota Mágica (a mesma que dublou os CAVALEIROS). O pessoal já avisou que os nomes dos personagens e a trilha musical sofrerão alterações. HIKARU, por exemplo, provavelmente virará LÚCIA. Agora é esperar para ver o que acontece.

Cristiane A. Sato (ABRADEMI)









TOP 10

HERÓIS

Nas próximas semanas o TOP 10 vai atacar na área de vídeo, desenho animado em TV e revistas de quadrinhos. A briga pelas primeiras posições está esquentando. Participe. Mande seu voto já!



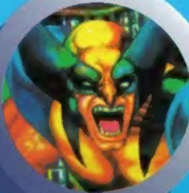
1- CAVALEIROS DO ZODIACO
(quinto mês nesta posição)



2- SEIYA
(quinto mês nesta posição)



3- POWER RANGERS
(quinto mês nesta posição)



4- WOLVERINE
(terceiro mês nesta posição)



5- SHIRYU
(quarto mês nesta posição)



6- X-MEN
(subiu uma posição)



7- BATMAN
(caiu uma posição)



8- SUPER-HOMEM
(segundo mês nesta posição)



9- VR TROOPERS
(estréia no top 10)



10- DRAGON BALL
(quinto mês nesta posição)



CARTAS

LOUCA POR ANIMÊS!

E aí, galera da HERÓIS DO FUTURO!! Parabéns pela ótima, excelente revista! Peço um favor· pelo amor de Deus, falem mais um pouco do meu amado desenho SLAM DUNK!! Amei as reportagens da revista nº 4. Tenho treze anos e sou louca pelos desenhos japoneses!
Silvia J. K.   São Paulo-SP

E aí, Silvinha. Assim que soubermos mais novidades sobre a moçada do SLAM DUNK, contamos pra você. Beijos!

QUE CURTIÇÃO!

Comprei a revista nº 1 em uma banca de jornal e na capa vi um círculo com a foto do ULTRAMAN. Sou fã da série desde quando passava na Record e não perdia um dia. Vou confessar uma coisa a vocês: eu assistia aos filmes e nunca tinha visto uma ilustração ou foto dele. Daí me baseava na TV e ficava desenhando a história pela imaginação.
Marcelo da Silva Rodrigues
Nova Friburgo-RJ

Marcelo, tem herói que a gente nunca esquece, não é mesmo? Um abração!

DUPLINHA

Olá. Como está a força aí? Eu me chamo Margareth e minha irmã Jamiriz. Somos gêmeas e concordamos em alguma coisa do tipo adorar a HERÓIS DO FUTURO. Não tem e nem vai ter revista melhor do que a de vocês.
Margareth Jales   São Paulo-SP

Margareth, estamos melhor agora. Bom saber que estamos agradando duplamente! Beijos!

COLEGUINHAS

Venho por meio desta elogiar o trabalho de vocês na revista HERÓIS DO FUTURO. É uma publicação fantástica: papel de magnífica qualidade, matérias com conteúdo, ilustrações bem escolhidas, mais barata e, o que é melhor, sem enrolação!!!
Emerson M. Santos   Maceió-AL

Emerson, deu pra ver que só tem gente entendida em quadrinhos na ARQA (Associação dos RPGistas e Quadrinistas de Alagoas)! Abraços pra todo o pessoal!!



NÚMEROS ATRASADOS - Atendimento para números atrasados da sua HERÓIS DO FUTURO - Disk Banca: (021)577-2355 e 577-4225 para o Rio de Janeiro e (011) 230-9299 para São Paulo.



CARTAS

Quem estiver enviando cartas para nossos concursos não esqueça de escrever no envelope para qual concurso ou seção (como a do Clube Heróis do Futuro ou a de Cartas) está mandando.

DEFENSORA DOS CAVALEIROS!

Estou escrevendo para protestar contra os americanos, que censuram os CAVALEIROS DO ZODÍACO. Eu achei um absurdo eles dizerem que as crianças podem sofrer "traumas" Não vejo nada demais no desenho. Quanto à violência, posso até concordar; mas o que seria do desenho sem o sangue? Ou vai me dizer que o sangue deveria ser azul?! Os CAVALEIROS não têm culpa de nada. Eles são obrigados a lutar para resgatar Atena. Na verdade, DRAGON BALL é tão violento quanto os CAVALEIROS. Acho que esses americanos nunca assistiram ao desenho. Principalmente na luta contra Hilda e os Guerreiros Deuses, onde IKKI dá uma verdadeira lição de amor e amizade. Bem, o meu recado já está dado. Não estou escrevendo só por mim, mas por todos que assistem e gostam dos CAVALEIROS. Repito quantas vezes for necessário: isso é um absurdo.
Sabrina Y. Ushimata São Bernardo do Campo-SP

É isso aí, Sabrina! Este espaço existe pra todo mundo dar o seu recado. Escreva mais, trocando uma idéia com a gente. Até a próxima!

PARABÉNS

Sim, parabéns logo de cara, pois vocês merecem mais do que qualquer outra revista. Nós leitores estávamos precisando de uma revista séria, que nos informasse tudo sobre o infinito universo dos heróis. Eu adoro os CAVALEIROS DO ZODÍACO e amo a HERÓIS DO FUTURO.
Gisleine Bernardo Marconi São Paulo-SP

Olá, Gisleine. Ficar na cola dos nossos super-heróis pra saber o que eles estão aprontando dá trabalho, mas vale a pena. Ainda mais quando recebemos elogios! Um beijão!

FERA!

"...Os FERAS DA MORTE são expulsos do planeta deles por terem falhado na luta contra os GRRUNKS. Eles acabam esbarrando na Terra e são tidos como inimigos. Os pesos pesados da Line Comics vão ao encalço dos FERAS. Depois que tudo fica esclarecido, eles ganham um adversário (o mesmo de um outro herói da Line Comics). Um alienígena e traficante de uma droga vendida no cosmo, que dá superpoderes aos terráqueos..."
Edvanio S. Pontes Fortaleza-CE

Eddi, muito legal a sua história (publicamos só um trecho, por falta de espaço)! Escreva mais pra gente! Um abraço!

DESENHISTA

A revista é mais que demais. Eu estou simplesmente viciada nela. Curto de montão as dicas do Paul Sage e os comentários que a Cristiane A. Sato faz sobre os CAVALEIROS DO ZODÍACO.
Silvia Primo de Barros Rio de Janeiro-RJ

Honoratta Willerman (ou Silvia?), adoramos o seu desenho. O Paul Sage e a Cristiane também! Um beijão!

Desenho de Silvia Primo de Barros



GRÁTIS

SÓ A HERÓIS DO FUTURO PODERIA PENSAR EM ALGO ASSIM !!!!

Agora você poderá colecionar a saga dos CAVALEIROS DO ZODÍACO em todos os detalhes! São oito fascículos com a história das aventuras mais emocionantes dos defensores da Saori. Tudo organizado de forma linear e cronológica para você entender toda a série. Nos números anteriores você recebeu a pastinha e os quatro primeiros fascículos. Nesta edição, você ganha o quinto fascículo da série.

